



## Ćwiczenie A4

Karta S: ♠762 ♥862 ♦5 ♣KDW852.

N	E	S	W
1BA	???	2♠	

W nie akceptuje odzywki poza kolejnością.

**A)**

2♠ oznaczało transfer na trefle albo inwit do 3BA. Licytacja toczy się:

N	E	S	W
1BA	2♥	3♣	3♦
pas	pas	pas	

Rozgrywający pyta o kary wistowe.

**B)**

2♠ to jednoznaczny transfer na trefle. Licytacja toczy się:

N	E	S	W
1BA	2♥	3♣	3♦
pas	pas	pas	

Rozgrywający pyta o kary wistowe.

**C)**

2♠ to jednoznaczny transfer na trefle. Licytacja toczy się:

N	E	S	W
1BA	3♠	pas...	

Rozgrywający pyta o kary wistowe.



## Ćwiczenie A5

### A)

Turniej par na maksy. Pierwsze rozdanie rundy. Licytacja:

N	E	S	W
1♣	pas	1♠	pas

pas (!) pas

W, zdziwiony pasem N, pyta o znaczenie licytacji. Otrzymuje odpowiedź: „Wspólny Język”. W wzywa sędziego.

Na pytanie sędziego N odpowiada powtarza swoje oświadczenie. W domaga się więcej informacji i oświadcza, że jeżeli ich nie uzyska nie zamierza kontynuować gry. N powtarza: „Wspólny Język”, a na pytanie czy 1♠ było forsujące odpowiada: „Przecież widzi Pan, że spasowałem”. Jeżeli sędzia nakaże grę informując, że ewentualnie po rozdaniu będzie można dochodzić swoich praw, W powtórzy, że nie zagra tego rozdania dopóki nie dowie się znaczenia licytacji przeciwników.

Generalnie, zawodnicy zachowują się niekulturalnie, szczególnie W. Nie działają żadne kary porządkowe – typowa sytuacja patowa.

### B)

Turniej par na maksy. Licytacja:

N	E	S	W
pas	1BA	pas	

W tym momencie W wzywa sędziego. Para WE grała już to rozdanie.

Gdy przychodzi sędzia, para stojąca obok zgłasza czas, bo nie może zająć miejsca. Ma grać na WE i ale według nich trwa jeszcze poprzednia runda.

Jeżeli sędzia zmieni pary i powtórzy licytację, początek będzie identyczny.

### C)

Początek problemu jak w B).

Jeżeli sędzia zmieni pary i powtórzy licytację, początek będzie identyczny, ale 1BA zostanie zaalertowane – 13-15PC



## Ćwiczenie A6

	♠--		
	♥64		
	♦D96		
	♣--		
♠--		♠--	
♥85		♥D3	
♦75		♦K	
♣W		♣109	
	♠--		
	♥109		
	♦AW		
	♣5		

S rozgrywa 3 BA i do tego momentu wziął 7 lew. Wyjście ma nastąpić z dziadka. Rozgrywający poleca zagrać ♦6, ale dziadek gra ♥6.

**A)**

E dodaje ♥D i reakcja rozgrywającego ujawnia nieprawidłowość. Sędzia!

**B)**

E dodaje ♥D, S ♦W. Teraz W pyta co się dzieje. Gracze rozpoznają błąd i wzywają sędziego.

**C)**

Początek jak w B), ale W dodaje do lewy ♥5 i E wychodzi ♣10 w następnej lewie. S nie rozumie co się dzieje, uznaje że nastąpiło wyjście poza kolejnością i wzywa sędziego.